

PELATIHAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN OLAHRAGA RENANG MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DAN *FACE-TO-FACE (BLENDED LEARNING)* DALAM MATA KULIAH *AQUATIK 1*

Yudabbirul Arif¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Cendana

e-mail: Yudabbirul@staf.undana.ac.id

Abstrak

Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan bertujuan untuk melatih mahasiswa Penjaskesrek Universitas Nusa Cendana untuk menggunakan pembelajaran secara langsung *face-to-face* dan juga menggunakan media *e-learning* dalam perkuliahan *aquatik*. Dengan adanya program pembelajaran ini, mahasiswa dapat mengoptimalkan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pengabdian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan untuk menggali masalah yang berkaitan dengan potensi pembelajaran langsung (*face-to-face*) dan secara tidak langsung (*e-learning*). Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi secara langsung dalam penggunaan *e-learning*. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kendala selama program ini. Dengan adanya kegiatan ini mengakibatkan bertambahnya pengetahuan mahasiswa pendidikan jasmani di Universitas Nusa Cendana tentang pembelajaran langsung dan *e-learning* dan terampil dalam menggunakannya dalam media pembelajaran *online* yang interaktif dan menyenangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar *aquatik*.

Kata Kunci: *E-learning, face-to-face, Blended Learning, Aquatik*

A. Pendahuluan

Saat ini program *e-learning* sedang menjadi perbincangan hangat di dunia pendidikan, seiring bertambah canggihnya teknologi akan mempengaruhi metode pembelajaran dan akan semakin canggih pula. *E-learning* dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran digital melalui jaringan internet (Jethro, *et al.* 2012). Untuk beralih dari model pembelajaran tatap muka atau bertemu secara langsung, lalu berubah menjadi daring (online) itu sangat membutuhkan effort dan biaya yang tidak sedikit. Namun ini bisa dimulai dengan model *Blended Learning*.

Model *Blended Learning* adalah pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan secara virtual. *Blended Learning* adalah

sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended Learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial. *A number of researchers are now exploring what new forms of learning spaces might be needed to effectively use new technologies in a Blended Learning context, for example, the Spaces for Knowledge Generation (SKG) project, which aimed to inform, guide and support sustainable development of learning and teaching spaces and practices* (Conole, 2011).

Blended Learning merupakan pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda serta ditemukan pada komunikasi terbuka diantara seluruh bagian yang terlibat dengan pelatihan”. Sedangkan untuk keuntungan dari penggunaan *Blended Learning* sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online* atau *e-learning*. Teknologi *e-learning* membuat para siswa dapat mengontrol dalam pembelajaran, kecepatan belajar, waktu belajar, dan memungkinkan peserta didik untuk menyesuaikan gaya belajar.

Penerapan pembelajaran secara praktis dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan partisipasi aktif dari pelajar (Algahtani, 2011). *Blended Learning* memberikan kesempatan yang terbaik untuk belajar dari kelas transisi ke *elearning*. *Blended Learning* melibatkan kelas (atau tatap muka) dan belajar online. Metode ini sangat efektif untuk menambah efisiensi untuk kelas instruksi dan memungkinkan peningkatan diskusi atau meninjau informasi di luar ruang kelas. *the third case study shows how an analysis of the aerobic and technical capacity of swimmers can be used to improve their performance in freestyle swimming* (Camerino, 2012). Dikatakan bahwa analisis kapasitas dari mahasiswa dan teknis perenang dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja mereka dalam berenang. Saat melakukan aktifitas gerak diperlukan berbagai macam faktor, dari kekuatan, kecepatan, bahkan keseimbangan yang berkesinambungan dengan semua anggota tubuh kita (Arif, Lukas M. Boleng, *et al.*, 2019). Seperti kutipan diatas bahwa dalam pembelajaran yang menggunakan fisik membutuhkan berbagai macam komponen kebugaran jasmani, bahkan termasuk daya analisis, yang mana mahasiswa memahami teknik renang dari kiriman yang dilakukan saat penggunaan media *e-learning*. *Our training process must consider the principles of practice so that we can get*

maximum results, especially in muscle fitness exercises (Arif, Lukas Maria Boleng, *et al.*, 2019). Seperti yang dikatakan diatas proses dalam pelatihan tidak hanya dilakukan dalam ruangan atau *e-learning* akan tetapi juga harus dalam pembelajaran langsung atau *face-to-face* sehingga kami bisa mendapatkan hasil yang maksimal.

Oleh karena itu jika dilihat dari latar belakang yang telah disampaikan makanya harus ada kombinasi antara pembelajaran langsung (*face-to-face*) dan pembelajaran tidak langsung (*E-learning*) yang dinamakan *Blanded learning* untuk penggunaan di matakuliah aquatik 1 di Prodi Penjaskesrek FKIP, Universitas Musa Cendana, maka dilaksanakan kegiatan pengabdian mengenai “Pengembangan Pembelajaran Olahraga Renang Melalui Model Pembelajaran *E-learning* Dan *Face-to-face* (*Blended Learning*) Dalam Mata Kuliah *Aquatik 1*”.

B. Masalah

Masalah dalam pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada mahasiswa Pendidikan Olahraga adalah bagaimana potensi pembelajaran secara langsung (*face-to-face*) dan pembelajaran secara tidak langsung (*e-learning*), yang dinamakan *Blanded Learning* bagi mahasiswa pendidikan jasmani Universitas Nusa Cendana.

C. Metode Pelaksanaan

Berdasarkan permasalahan hasil observasi di Prodi Pendidikan Jasmani, kesehatan dan rekreasi, FKIP, maka solusi yang ditawarkan adalah memberikan pelatihan bagaimana mengakses dan menggunakan media pembelajaran online (*E-learning*) serta pemberian secara langsung (*face-to-face*) kepada mahasiswa Pendidikan Jasmani, kesehatan dan rekreasi, FKIP, Universitas Nusa Cendana, sehingga mahasiswa dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh dengan *Blended Learning*.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian diselenggarakan di Pendidikan Jasmani, kesehatan dan rekreasi, FKIP, Universitas Nusa Cendana meliputi persiapan, pelaksanaan pengabdian dan evaluasi. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

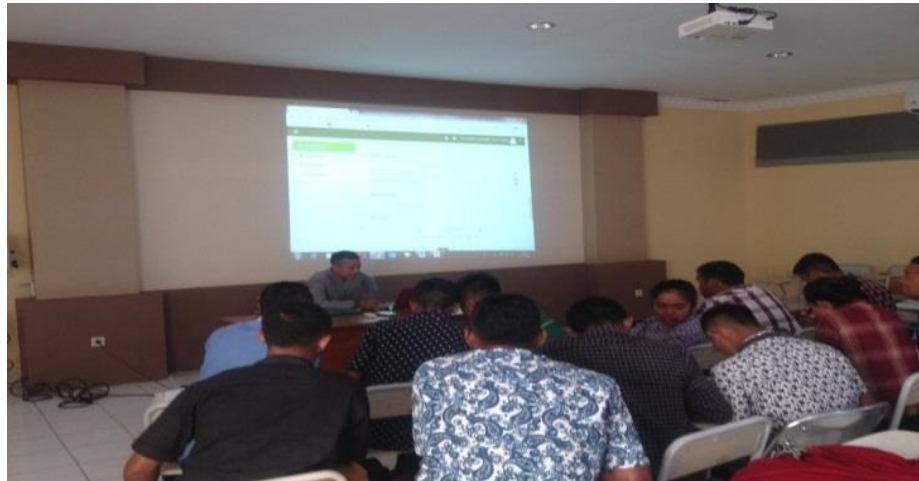
Tabel 1. Kegiatan Mahasiswa Pendidikan Jasmani, kesehatan dan rekreasi, FKIP, Universitas Nusa Cendana

No.	Tahapan	Kegiatan
1	Persiapan	<ul style="list-style-type: none">• Observasi di lapangan• Merumuskan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa• Menyiapkan materi pelatihan, alat-alat dan bahan- bahan yang diperlukan untuk kegiatan pelatihan
2	Pelaksanaan	Penyampaian materi secara <i>face-to-face</i> dan <i>e-learning</i> , serta mendemonstrasikan penggunaan <i>e-learning</i> sebagai media pembelajaran yang telah dibuat dari hasil pelatihan.
3	Evaluasi	Evaluasi hasil kerja untuk mengetahui kendala selama Pelatihan

D. Pembahasan

1. Persiapan

Tahap kegiatan yang pertama dalam pengabdian ini adalah tahap persiapan (Tabel 1). Tahapan persiapan dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Tindakan dalam tahapan persiapan adalah berupa implementasi program sebagai berikut. Tahap persiapan dilakukan untuk menggali masalah yang berkaitan dengan potensi pembelajaran *Blended Learning (face-to-face dan e-learning)*. Dari hasil observasi diperoleh data bahwa fasilitas untuk pembelajaran *e-learning* di Prodi Pendidikan Jasmani, kesehatan dan rekreasi sudah cukup memadai. Fasilitas yang ada berupa fasilitas hotspot, LCD di ruang kelas dan juga setiap mahasiswa memiliki smartphone untuk bisa mengakses internet. Namun, fasilitas yang ada tersebut belum bisa dimanfaatkan secara maksimal dikarenakan mahasiswa di Prodi Penjaskesrek FKIP, Universitas Musa Cendana belum memiliki *softskill* mumpuni dalam menggunakan *e-learning*. kegiatan berupa pemahaman terhadap RPS mata kuliah aquatik 1 agar update sesuai dengan konteks perkembangan yang ada saat ini. Dalam kegiatan ini juga penulis akan menambahkan model *Blended Learning* dalam RPS. Bukti fisik kegiatan ini berupa RPS mata kuliah dan dokumentasi, agar pembelajaran lebih optimal terkait visi dan misi prodi penjaskesrek FKIP, khusus nya terkait bidang pengajaran dapat tercapai dengan baik.



Gambar 1. Penyampaian Materi *Blended Learning*

2. Pelaksanaan

Tahap kedua dalam kegiatan pengabdian ini adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi dengan cara *Blended Learning* dan pelatihan cara mengakses dan menggunakan *e-learning*. Tujuan kegiatan penyampaian materi *e-learning* adalah untuk membekali pengetahuan dan motivasi kepada mahasiswa betapa pentingnya pembelajaran online dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Tahapan Kegiatan Mahasiswa meng akses akun *e-learning* di tempat masing-masing dan mahasiswa men download atau menonton di akunya video yang telah dibagikan kepada mahasiswa. Kemudian mahasiswa mengirimkan tugas makalah (soft copy) yang telah diberikan ke akun dosen mata kuliah *aquatik 1*, Output:



Gambar 2. Mahasiswa Mengakses Pembelajaran *e-learning*

Hasil kegiatan ini terletak pada keberhasilan penulis dalam memberikan pembelajaran tentang *e-learning*. Adapun hasil capaian lainnya yaitu proses yang dilakukan mahasiswa.

3. Evaluasi

Tahap ketiga dalam kegiatan pengabdian ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan Evaluasi untuk mengetahui kendala selama pelatihan. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan bagi mahasiswa di Pendidikan Jasmani, kesehatan dan rekreasi, FKIP, Universitas Nusa Cendana telah berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari sambutan positif dan antusiasme dari mahasiswa untuk mengikuti pengembangan pembelajaran dan pelatihan ini dengan baik.



Gambar 3. Hasil Pelatihan *Blended Learning (E-learnig & face-to-face)* Serta Evaluasi

E. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan, hasil yang dicapai bahwa bertambahnya pengetahuan mahasiswa Prodi Penjaskesrek FKIP, Universitas Musa Cendana tentang pembelajaran *Blended Learning (face-to-face dan e-learning)* ini merupakan media pembelajaran secara langsung dan *online*, yang interaktif menyenangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Algahtani A.F. (2011). *Evaluating the Effectiveness of the E-learning Experience in Some Universities in Saudi Arabia from Male Students' Perceptions*. Durham theses. Durham University.
- Arif, Y., Boleng, Lukas M., *et al.* (2019) *PENGARUH KESEIMBANGAN, DAYA LEDAK OTOT TUNGKAI, DAN MOTIVASI BERPRESTASI DENGAN KEMAMPUAN TENDANGAN MONTHONG DOLIOCHAGI*. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.21091.g13182>.
- Arif, Y., Boleng, Lukas Maria, *et al.* (2019) 'The Effect of Weight Training Using Inner-Load Outer-Load on the Process of Developing Chest Muscles in Fitness Members in the City of Kupang', *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(3), pp. 478–491. Available at: https://www.ijicc.net/images/Vol_5_Iss_3/28_Neolaka_P478_2019R.pdf.
- Camerino, O. (2012) *Mixed Methods Research in the Movement Sciences, Mixed Methods Research in the Movement Sciences*. london: Routledge. doi: 10.4324/9780203132326.
- Conole, G. (2011) *Explorations in the Learning Sciences, Instructional Systems and Performance Technologies Volume 4*. Laicester, UK: springer. Available at: <http://www.springer.com/series/8640>.
- Jethro OO., Grace AM., Thomas AK. (2012). E-learning and Its Effects on Teaching and Learning in a Global Age. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2(1).